エニックスミニ百科 15

DRAGON QUEST ドラゴンクエスト

ドラゴンクエスト あるくんです

公式ガイドブック

ENIX

『ドラゴンクエストあるくんです』がついに登場！　キミが歩いた分だけ、仲間のスライムも歩き、成長する、新しいタイプの携帯型冒険ゲームだ。キミもこの本を手に、歩いて歩いて歩きまくろう！

エニックスミニ百科 15

DRAGON QUEST ドラゴンクエスト

ドラゴンクエスト あるくんです

公式ガイドブック

ENIX

ドラゴンクエスト

あるくんです

公式ガイドブック

●スライムといっしょに冒険しよう…2
これが「あるくんです」の世界だ …4
地形紹介 ……6
元気に冒険するために……14
●冒険を始める前に知っておこう…17
スライムの一生……18
スライムと上手につき合おう……22
アイテムを活用しよう……28
●冒険のパートナーのスライムたち…31
普通の変身……32
特別な変身……41
●冒険中にときどき見ておこう……47
性格別おすすめ冒険ルート……48
困った時はここをみてね！……54
●とことんまで冒険を楽しもう……67
スライムとみんなで遊ぼう！……68
電池節約テニック……73
キミだけの冒険の書を作ろう！…74
マル秘のデータ集……76
◆スライムのあるくんです日記
その1 ……16
その2 ……30
その3 ……46
その4 ……66
その5 ……78
その6 ……79

スライムといっしょに冒険しよう！

『あるくんです』ワールドへようこそ。ここでは、キミが歩いた分だけスライムも歩き、成長していく。さあ冒険の始まりだ！

いろんな
スライムが
くらしている
という
とっても
不思議な世界の
物語

世界のいろいろ
なところを
冒険すること
それがスライムの
夢

いつか立派な
スライムに
なること
それがスライムの
目標

スライムはとっても好奇心旺盛
だけど
スライムは
ちょっと恐がり

ひとりで
冒険にでるのは
さみしいんだ

だからいっしょに
冒険にでようよ

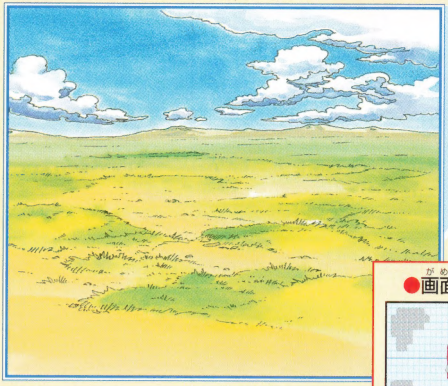
スライムと
いっしょに
冒険に出ると
いろんなことが
起こる
おなかがすいたら
ごはんをちょうだい
モンスターに
出会ったら
いっしょに
戦ってほしいな
穴に落ちたら
助けてね
ふたりで
力を合わせれば
きっと
立派なスライム
になれるよ

これが「あるくんです」の世界だ！

スライムが冒険する世界は、様々な地形でできている。それぞれの地形によって、メイブツも変身できるスライムも違うぞ。いろんな地形を歩いてみよう。

地形紹介

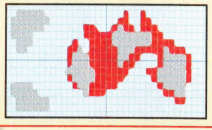
『あるくんです』の世界は、8つの地形でできている。キミが冒険する地形の種類を見てみよう。



平地

ゲーム開始時にいる場所。中央の大陸を囲むようにして、平坦な土の大地が広がっている。

●画面上での位置●

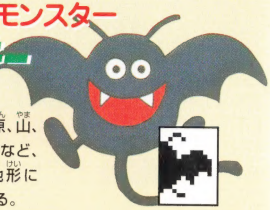


メイブツ 花

▼あまり草花の生えない平地で、唯一大輪の花を咲かせる植物。

出現モンスター ドラキー

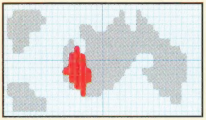
▶平地、草原、山、沼、森、砂漠など、大陸系の地形に生息している。

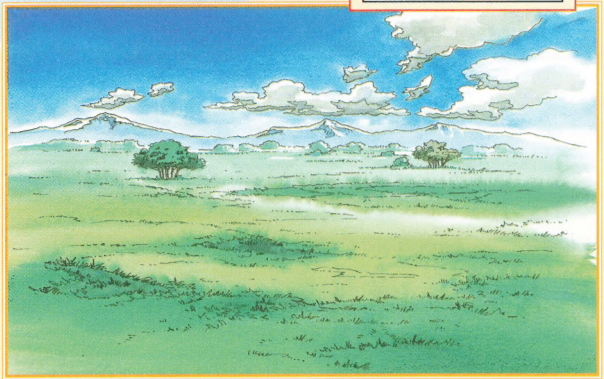


草原

平地の続く中央の大陸の西側の、ひときわ草の生い茂る地帯。草原にはメイブツとして食べられる草も生えている。

●画面上での位置●





メイブツ 草

▼豊富に生えている草の中で、メイブツとなる珍しい種類の草。

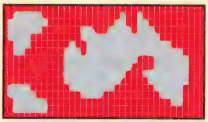
出現モンスター ドラキー

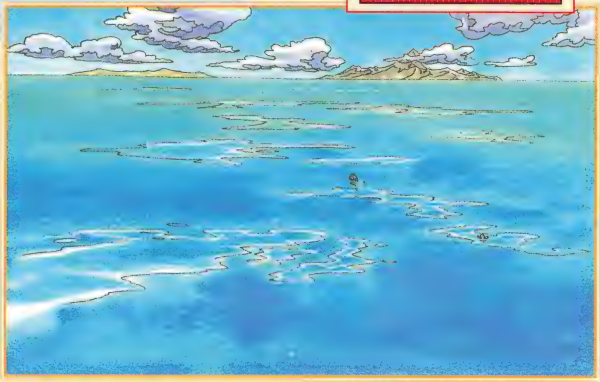
6ページ参照

海

陸地を囲む広大な海。大陸周辺の一部は浅瀬になっているので、普通のスライムでもかろうじて歩くことができる。

●画面上での位置●





メイブツ

▼海に生息している魚。広い海でも、食用となるのはこの1種。

魚

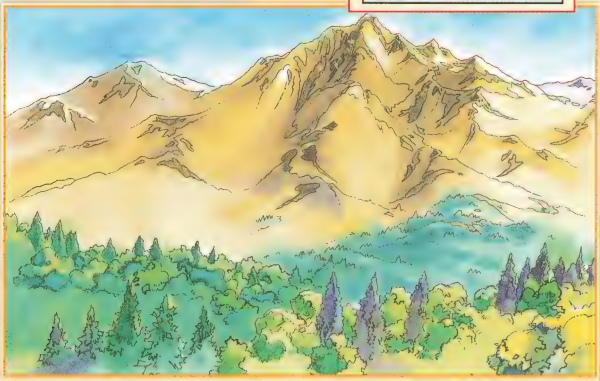
出現モンスター

クラーゴン

▼海中に潜む巨大イカ。9本の触手で攻撃をしてくる。

山

北西部に浮かぶ小島に山岳地帯が広がる。たくさんの岩によってできた岩山で、中には食用となる岩もあるようだ。



メイブツ

▼山に転がっている岩。普通の岩と違い、淡い輝きを放っている。

岩

出現モンスター

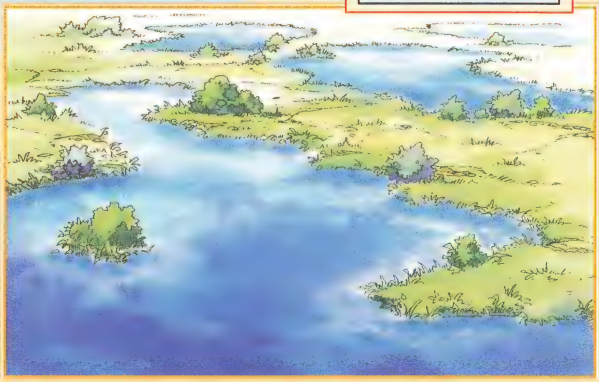
ドラキー

6ページ参照

沼

大陸の中央部にある沼。深さはスライムが歩ける程度なので、わりと浅めだ。濁った水には貝しか生息していない。

●画面上での位置●



メイブツ

貝

▼沼のメイブツである貝は、殻ごと食べることができるのだ。

出現モンスター

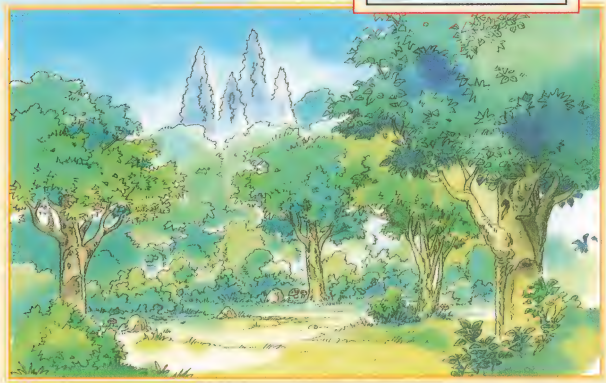
ドラキー

6ページ参照

森

大陸の南東に広がる深い森林。緑の木々が隙間なく生い茂る森林内は、日当たりが悪く、きのこが生えやすい。

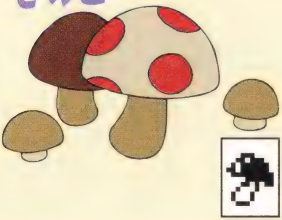
●画面上での位置●



メイブツ

きのこ

▼森に繁殖しているきのこ。木の間の湿った場所に生えている。



出現モンスター

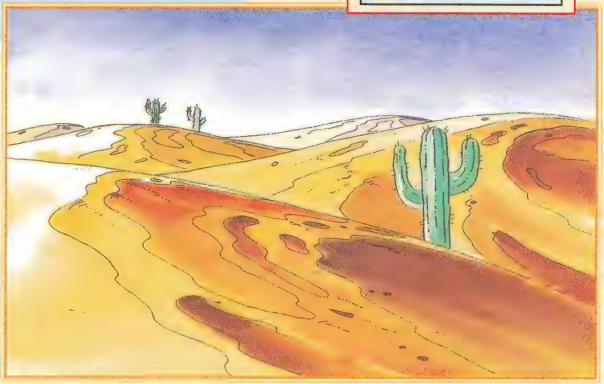
ドラキー

6ページ参照

砂漠

●画面上での位置●

南西の小島には、一面砂で覆われた砂漠地帯が広がる。乾燥が激しいので、サボテン程度の植物しか生息しない。



メイブツ

▼砂漠で手に入る貴重な食料。トゲが少ないので食べやすい。

サボテン

出現モンスター

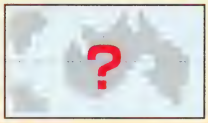
ドラキー

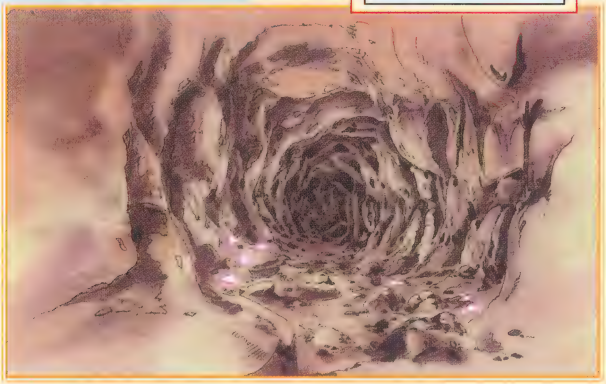
6ページ参照

洞窟

世界のどこかにあるという謎の洞窟。
位置から内部に至るまで全て謎なので、
世界中を歩いて探す以外方法はない。

●画面上での位置●

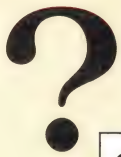




▼洞窟で発掘される、大変美しい鉱石。まばゆく輝いている。

宝石

▼謎の洞窟に潜む魔物も、その正体は謎。強敵かも。

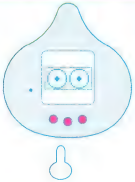


元気に冒険するために

スライムを元気に育てるために、まず基本操作を覚えておこう。ゲームの始め方からアイコンの種類までを解説するぞ。

あるくんですの始め方

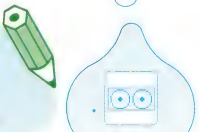
1 絶縁シートをとる



絶縁シートを下方向に引き抜く

本体の下の部分にはさまっている白い紙が絶縁シートだ。絶縁シートを取りはずすと、本体に電源が入るぞ。

2 リセットを押す



先の細いペンなどでリセットスイッチを押す

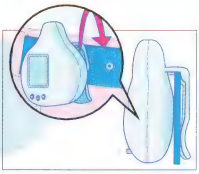
次に本体の左側にあるリセットスイッチを、細いペンなどで押す。押して離すと「ピーッ」と音が鳴るぞ。

3 時計を合わせる

スライムの生活時間を設定してあげよう

Bボタンを押すと時計合わせの画面になる。Aボタンで時間、Bボタンで分を合わせ、Cボタンで決定するんだ。

4 服へとりつける



服の正しい場所に装着して『あるくんです』開始！

時計合わせが終わりスライムが誕生したら、本体裏側のフックをベルトにしっかりはさんで、歩き出そう。

基本操作方法

各アイコンのモードに入るには、Aボタンで選んでBボタンで決定させよう。

マップアイコン

現在地と方向がわかる

マップ上での現在地を表示。Aボタンを押すことで方向転換できる。さらにBボタンを押すと現在地の座標がわかる。

S- 1
W- 1

歩数アイコン

歩いた歩数をチェック！

その日に歩いた歩数がわかる。もう一度Bボタンを押すと、今まで歩いた総歩数が出る。

ほすう　ほすう 106

そうほすう　そうほすう 12021

パラメータアイコン

スライムの体調がわかる

なじみ度　ストレス

地形になじんだかがわかる。

黒いほどストレスが多い。

おなか　バトル数

白いほどお腹が減っている。

勝ち数と総バトル数の表示。

スカッと気合アイコン

ブロック割りゲームでストレス解消

Bボタンでスロットを止めてみよう。出た数字が8か9だと、ブロックが3枚割れてスライムのストレスを1目盛り分解消させることができる。

食事アイコン

スライムにしょくじをさせよう！

今いる地形のメイブツをあげる。おなかが1目盛り分満たされ、なじみ度が上がるぞ。

メイブツ　メイブツ

Aボタンでゴハンを選び、Bボタンで決定。スライムのおなかを1目盛りだけ満たせる。

ゴハン　ゴハン

Aボタン 選択

Bボタン 決定

Cボタン キャンセル

SOSアイコン

スライムが助けを求めたら

Bボタンを押すと、穴に落ちたスライムを助けてあげられる。

穴から出す　穴から出す

薬草を使うとケガをしたスライムの治療ができるぞ。

やくそう　やくそう

目覚ましアイコン

スライムをおこしてあげよう

寝ているスライムを起こすことができる。夜にムリヤリ起こそうとしてもすぐに寝てしまうので、朝になったら起こしてあげよう。スライムが起きているときには無効。

変身リストアイコン

スライムの変身リストが見られるぞ！

Bボタンを押すと、今までに変身したスライムを順に見ることができる。リストに表示されるのは10種類まで。

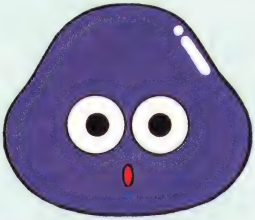
スライムのあるくんです日記

その1

月　日　0才　5g

ベビースライム

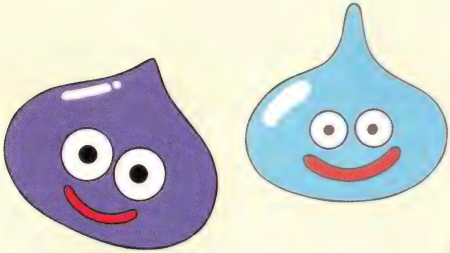
今日はボクの誕生日だ。だってさっき生まれたばっかりだからね。いきなり大変だったな〜。まだ歩くことに慣れてないから、穴に落ちちゃうし、ドラキーはボクのことをいじめるし。でも究極のスライム目指して歩くぞー！



第1章

冒険を始める前に知っておこう

さあ、これからスライムといっしょに歩いて冒険に出るぞ。でもまず準備を整えよう。

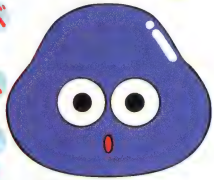


スライムの一生

スライムが生まれてから死ぬまで。そして…。

スライム誕生！

正しい操作でゲームを始めるとベビースライムが生まれるよ。赤ちゃんだから最初はとても手間がかかるけど、ちゃんと面倒見てね。

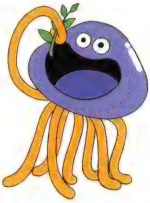


スライムのくらし

食事

チェック 24 ページ

主食はパンだけど、好き嫌いはないから、どんなものでも食べるよ。



遊び

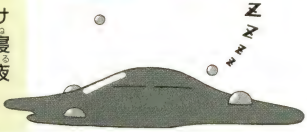
チェック 24 ページ

ストレスが溜まることがあるけど、そんなときはブロック割りで遊ぼう。

寝る

チェック 25 ページ

ずっと歩き続けだから、疲れて寝ることもある。夜は寝かせておこう。



冒険の旅へ！

スライムは世界を歩いて冒険するぞ。歩いてるといろんなことが起こる。何かあると立ち止まるよ。

ハプニング発生！

落とし穴!!

この世界には地面に穴があいてるところがある。スライムがその穴に落ちると自分で出るのはとてもムリだ。鳴いて助けを呼ぶよ。

チェック 25ページ

バトル開始

冒険中にモンスターに襲われることもある。モンスターも歩き回っているから、スライムが歩いてなくても出会う危険があるぞ。

チェック 26ページ

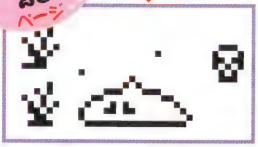
勝

チェック 27ページ

アイテムかくとく

負

チェック 25ページ

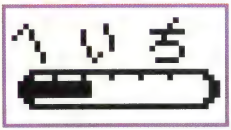


ケガしちゃった

へんし〜ん!

ベビースライムからミニスライムに成長すると、ほかのスライムに変身できるようになるぞ。変身にはなじみ度が関係しているのだ。

なじみ度メーター



なじみ度アップ

歩く

チェック 14 ページ

まず歩いているだけで、今歩いている土地のなじみ度が上がる。

メイブツを食べる

チェック 24 ページ

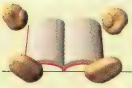
土地のメイブツを食べてもなじみ度アップ。満腹になるまで食べよう。

アイテムを使う

チェック 28 ページ

バトルで手に入るアイテムの中に、なじみ度が上がるものがあるぞ。

なじみ度満タンで

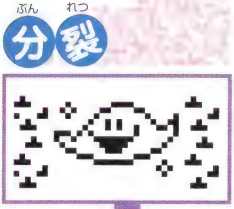


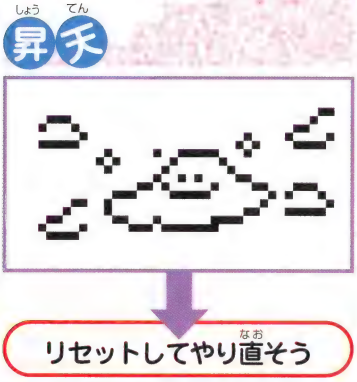
サヨナラ…

スライムも生き物だからいつかは死んでしまう。平均寿命は8才。だけど空腹やケガでもっと早く死ぬこともある。大事に育てると、長生きするかもしれないぞ。

その後の変化

死んでしまったスライムは、普通は天に昇ってしまう。こうなったらやり直すしかないぞ。でもある条件を満たしていると、分裂して子孫を残すことがあるのだ。





分裂したスライムはまたベビースライムからやり直し。年齢のところに分裂した回数が表示されるぞ。

スライムと上手につき合おう

冒険のパートナーのスライムとつき合うための操作を紹介

スライムの状態を知るための操作

今の位置がわかる

マップ表示

▲液晶の背景のマップが見えるようになる。小さい点が点滅しているところが、スライムが今いる場所を表している。

Aボタン

進行方向変更

◀Aボタンを1回押すたびに、スライムの向きが右回りに変わる。

Bボタン

座標表示

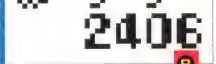
◀上を北とした現在の座標を表示する。東西南北がEWSNだ。

今日は何歩あるいたかな？

歩数表示

Bボタン

総歩数表示



◀スライムが朝起きてからの歩数が出る。総歩数は生まれてからの歩数だ。

テクニック講座 1

ほすうだけリセットする方法

歩数表示中にA・Cボタンを同時押し

実験や遊びで、自分の歩数を計りたくなったら、歩数だけ0にしてみよう。スライムの成長や総歩数は残るから大丈夫。遊び方については68ページを読もう。

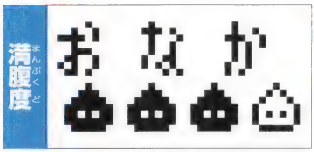
スライムの状態をチェック

なじみ度メーター

Bボタン

▲スライムが今の地形にどれくらいなじんでいるか。満タンになると変身する。

満腹度



Bボタン

▲スライムのお腹の減り具合がわかる。真っ黒で満腹、真っ白で腹ペコ状態だ。

ストレス

Bボタン

▲スライムのストレスがどれくらい溜まっているか。真っ黒だと食事をしない。

勝数／バトル数

▲上の王冠の横が戦いに勝った回数で、下の剣と盾の横が今までの戦いの回数。

変身の記録が見られる

変身リスト

▲まず今のスライムの姿が表示され、Bボタンを押すたびに1つ前の姿になる。

次々とさかのぼることができる

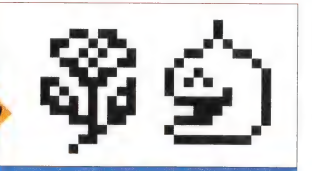
年齢・体重

▲上はスライムの年齢。下は今のスライムの体重で、単位はスラグラムだ。

スライムを世話するための操作

お腹いっぱい食べよう

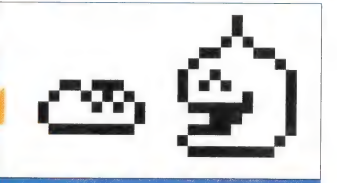
メイブツ



地形によっていろいろ

Aボタン：選択
Bボタン：決定

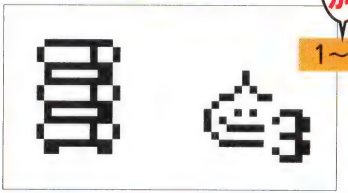
ゴハン



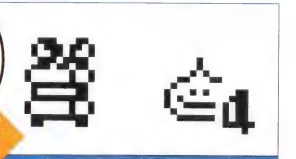
パン

▲ゴハンは満腹度が上がるだけで、メイブツはさらにその土地のなじみ度も上がる。空腹で死なせないようにしよう。

ブロック割りでスッキリ爽快



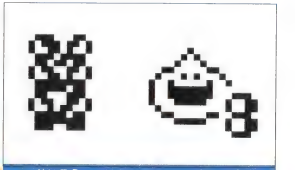
数字が 1〜7



失敗やり直し(3回まで)

Bボタン:数字を止める

数字が 8・9



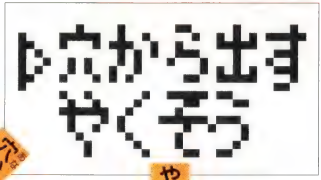
成功!! ストレス解消

▲歩く以外にも、ブロック割りでストレスを減らすことができる。。クルクル変わる数字を止めて、8以上で成功だ。

Aボタン：選択
Bボタン：決定

スライムの危機を救え

▶このコマンドが必要な大ピンチは2つある。歩いていて突然落とし穴に落ちてしまったときと、戦いで穴をしてしまったときだ。落ちた落とし穴から引き上げたり、薬草をあげたりしよう。どちらも気づかないでいるとスライムは歩かないし、しかも弱ってしまう。



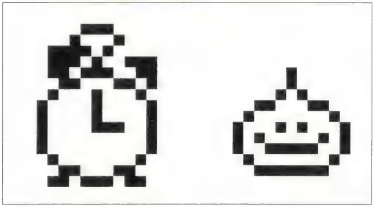
やくそう

スライムのSOS

落とし穴に落ちる

ケガをする

スライムを起こす



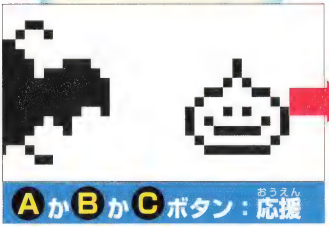
▶夜になるとスライムは寝てしまう。寝る時間は午後10時から午前6時の間だ。それ以外の時間に寝ていたら起こしてしまおう。寝てる間は歩いてくれないからだ。

ただし

午後10時から午前6時の間だと、また寝てしまう

戦闘関係のスライムの操作

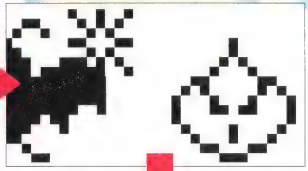
モンスターと遭遇

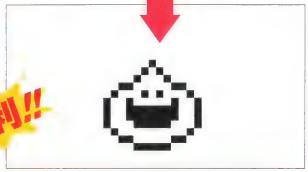


AかBかCボタン：応援

▲世界には、モンスターも歩き回っている。モンスターと出会うとスライムが呼びかけてくるので応援してあげよう。時間がたつと勝手に戦闘が始まるけど、応援しないとスライムが弱いままだ。

応援するとスライムがパワーアップ





勝利!!

テクニック講座② スライムが呼ぶのはこんなとき

スライムの右にあるビックリマーク（！）は、呼びかけお知らせマークだ。これはスライムが困ったときに出てくるぞ。このマークが出たときは、右の3つのどれかで困ったときだ。まずはパラメータを調べよう。

ストレスがいっぱい

◀たくさん歩くか、ブロック割りでストレスを減らそう。

空腹で動きたくない

▶メイブツかゴハンをあげよう。4回あげれば満腹だ。

進めない地形に向かっている

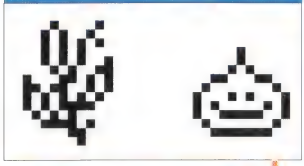
◀マップを開いて、スライムの向きを変えてあげよう。

戦闘終了のあと

▼戦闘はスライムが勝つか負けると終わる。結果によってアイテムが出たり、ケガをしたりする。でも何も起こらないこともあるのだ。アイテムを使ったときの効果は次のページに載ってるぞ。

勝ち：
モンスターを倒す
モンスターが逃げる

アイテム出現！



Ⓐボタン：選択
Ⓑボタン：決定

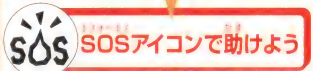
すてる

つかう

何もないこともある

負け：
スライムが逃げる
スライムがやられる

ケガ！



SOSアイコンで助けよう

再び
冒険の旅へ

「あるくんです」に登場するモンスター

ドラキー
▲あちこちに出る。詳しくは6ページ参照。

クラーゴン
▲一番広い地形の海にいるモンスターだ。

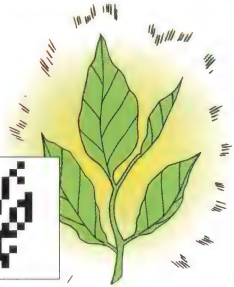
???
▲めったに会うことがない。洞窟にいるらしい。

アイテムを活用しよう

戦闘に勝つとたまにもらえるアイテム。
その効果を知ろう。

お腹いっぱいでもこの草は別腹

なじみ草



効果　食べると、今いる土地のなじみ度がアップする。メイブツと同じ効果だけど、この草は「おなか」が増えないのだ。

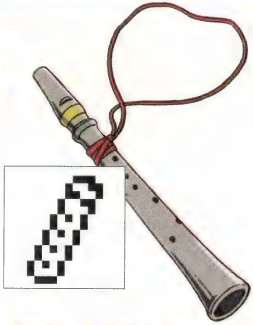
どこに出るかは運まかせ

キメラのはね

効果　『ドラゴンクエスト』のキメラのつばさと違い、どこにワープするかわからないアイテム。でも洞窟には行けない。

モンスターを呼ぶ音色

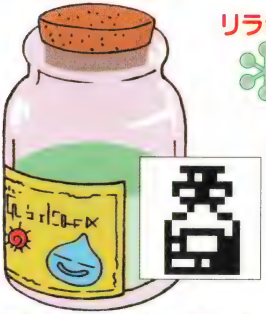
銀の笛



効果 吹くとモンスターが現れて、もう1回戦闘をすることができる。そうしたら、しっかり応援してあげよう。

リラックスしすぎてムニャムニャ…

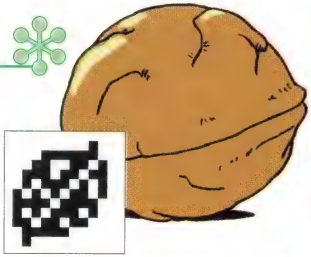
リラックスリ



効果 名前でわかるとおり、リラックスできる薬。ストレスがなくなる代わりにスライムが寝てしまう。起こしてあげよう。

入手困難！　貴重な木の実

不思議の実



効果 めったに拾わないレアアイテム。効果は謎だが、冒険にとても役立つらしい。手に入れたら試してみよう。

スライムのあるくんです日記

その2

月　日　1才　99g

ミニスライム

なんだか色が変わって、体も大きくなった。どうやら成長したみたいだぞ。といっても、最初の成長はボクのがんばりと関係ないみたいだ…。今日はずっと森を歩いてたから疲れたけど、森のスライムなら楽に歩けるらしい。

第2章

冒険のパートナーのスライムたち

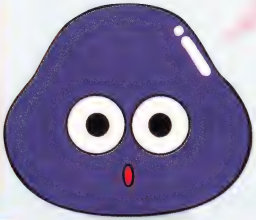
『あるくんです』で楽しいのは、変身するスライムたち。彼らのことを知っておこう。

プロフィール

重さ　5g

長所　平地はめちゃくちゃ速い

短所　手間がかかる

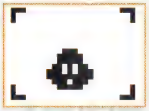


とっても甘えん坊

いろんなことでピーピー泣くわがままな甘えん坊。これからの練習と思って、きちんと世話してあげよう。

表情で形がかわる

ベビースライム



プロフィール

重さ　50g

長所　特になし

短所　やや敵に出会いやすい

大人ぶってる弱気者

1時間たって少し大きくなったスライム。がんばりやだしスライムの形になったけれど、まだまだ子供だ。

小さい体でぐいぐい進む

ミニスライム

プロフィール

重さ 200g

長所 特になし

短所 特になし

難易度 ★

素直でとっても元気

スライム

変身条件

『へいち』で
なじみ度を
満タンにする

表情の変化

応援は絶対必要だ

平地に体がなじめば、『ドラゴンクエスト』シリーズでおなじみのスライムに変身する。元気で素直な性格だけど、そんなに強くないから、戦闘になったら応援はかかせない。応援してあげないとなかなか勝つことはできないぞ。

プロフィール

重さ 150g

長所 ストレスがたまりにくい

短所 特になし

難易度 ★

長い足を器用に使う

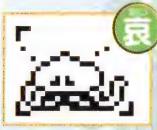
ホイミスライム

変身条件 『そうげん』でなじみ度を満タンにする

表情の変化

喜

怒



哀

食

ちょっぴり賢い優等生

下から伸びてる触手で歩くホイミスライム。とっても賢くて穏やかな性格をしている。そのためかストレスもたまりにくい。敵と戦って負けたときでもケガすることが少ないのは、ホイミの呪文のせいかも。海が歩けない以外欠点はほとんどない、長所ばかりのスライムだ。

プロフィール

重さ 220g

長所 応援すると敵が逃げてくれる

短所 ケガしやすい

難易度 ★

ちょっとくさいぞ

バブルスライム

変身条件 『ぬま』でなじみ度を満タンにする

表情の変化

敵にさえも嫌われる？

沼から出るにおいが体に染みついて、バブルスライムになる。もちろん体からもにおいが出ているので、戦闘でもそのにおいのためか、ときどき敵が逃げていってしまうんだ。ちょっとストレスがたまりやすいし、ケガも多いほうだけど、応援してあげれば大丈夫だ。

プロフィール

重さ 250g

長所 海の上は速い

短所 陸の上は遅い

難易度 ★

何も考えていないような・・

マリンスライム

変身条件

『うみ』で
なじみ度を
満タンにする

表情の変化

喜

怒

哀

食

海ならまかせろ！

海での生活に体がなじんで、巻き貝をかぶって変身するのが、マリンスライム。巻き貝は敵の攻撃から身を守るのに使っているようだ。海での生活になれてしまったため、陸上での動きは少し遅くなってしまう。でも海の上なら動きも強さも、誰にも負けないぞ。

プロフィール

重さ 300g

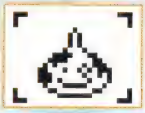
長所 敵が逃げてくれる

短所 ケガしやすい

難易度 ★

模様がカラフル

ぶちスライム



変身条件

『もり』で
なじみ度を
満タンにする

心はとってもナイーブ

形はスライムと同じだけど、ブチがついた分だけひと回り大きくなっている。森のメイブツのきのこを食べたせいでできたこのブチに、ほかの敵はびっくりして逃げ出すことも多い。本人はこのブチをかなり気にしているようだから、きちんと世話をしてあげよう。

表情の変化

プロフィール

重さ 600g

長所 水が少ないところは速い

短所 敵に出会うと逃げやすい

難易度 ★

小さな恥ずかしがりや

メタルスライム

変身条件 『やま』でなじみ度を満タンにする

表情の変化

喜

怒

哀

食

重いくせにすばやい

山で鉱物を食べていると、自分の体も固くなってメタルスライムに変身する。大きさはスライムとそんなに変わらないのに体重はものすごく重いので、水の中で歩くのは苦手。でも知っての通り少し恥ずかしがりやなので、敵に出会うと逃げてしまう事も多いんだ。

プロフィール

重さ 180g

長所 お腹が減りにくい

短所 ストレスがたまりやすい

難易度 ★

いつもイライラしている

たまごスライム

変身条件 『さばく』で なじみ度を 満タンにする

表情の変化

喜

怒

哀

食

頭の帽子は何のため？

砂漠の暑さから身を守るために、モンスターのたまごの殻をかぶって変身した。それでも暑いらしくて、いつもイライラ。つまり、ストレスが少したまりやすい。そのかわり、エサが少ない砂漠の暮らしになれているため、お腹が減りにくくなっているらしいんだ。

プロフィール

重さ 700g

長所 平地・草原・砂漠では動きが速い

短所 敵に出会うと逃げやすい

難易度 ★★

すごく臆病者

はぐれメタル

変身条件

『どうくつ』で
なじみ度を
満タンにする

表情の変化

喜

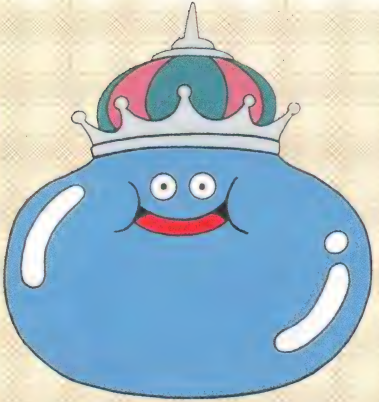
怒

哀

食

輝くメタルボディ

マップ上のどこかにある洞窟で、なじみ度を満タンにすると変身する。メタルスライム以上に臆病者だから、敵を見たとたん自分から逃げてしまうことも多い。しかし輝く体はやっぱりメタルなのでケガすることはまずないし、ストレスもたまりにくいんだ。



プロフィール

重さ 5575g

長所 敵と出会いにくい

短所 お腹が減りやすい

難易度 ★★

王冠は飾りじゃない

キングスライム

変身条件

順番は関係なく沼・平地・草原・森のなじみ度を、間に他の地形をはさまず満タンにした1時間後に変身

表情の変化

喜

怒

哀

食

とってもくいしんぼう

いくつかの地形を制覇したスライムに、仲間が集まり合体変身する。何匹もの仲間が合体した姿なので結構強いし、その姿を見て敵が逃げ出してしまうこともある。また大きくなった分とてもお腹が減りやすいから、食べものはまめにあげないとダメなんだ。

プロフィール

重さ 230g

長所 海の上では強くて速い

短所 敵に出会いやすい

難易度 ★★

ホイミとマリンの親戚？

シースライム

変身条件

順番は関係なく平地・草原・沼・海のなじみ度を、間に他の地形をはさまず満タンにした1時間後に変身

表情の変化

海のわがままな王者

水の多い地形を制覇することのできたスライムが、苦心の末見つけだした変身。比較的海の苦手なスライムが多い中で、自分の体に巻き貝と触手を持ち、これを使って波に乗ることができるのだ。海の上では向かうところ敵なしだけど、ちょっとわがままらしいんだ。

プロフィール

重さ 9999g

長所 敵に出会いにくい

短所 お腹が減りやすい

難易度 ★★★

王の風格漂う

メタルキング

変身条件

分裂後にキングスライムになり、海→ある場所の順番でなじみ度を満タンにした1時間後に変身

表情の変化

喜

怒

哀

食

約1万gの脅威

様々な条件をクリアすると変身できるのがメタルキング。大きい上に全スライム中最も重い。その大きさに驚いてか、敵も近寄ってこないし強さにもかなりの自信がある。その強さの秘密は食べ物というくらい、お腹がすきやすい。大きい体を保つのに必要なのかも。

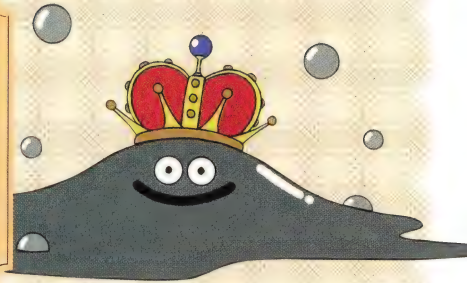
プロフィール

重さ 999g

長所 戦闘で負けてもまずケガしない

短所 戦闘で応援するとほぼ逃げる

難易度 ★★★



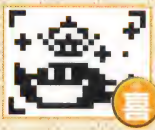
伝説の最強スライム

はぐれキング

変身条件

分裂後にキングスライムになり、海→ある場所の順番でなじみ度を満タンにした1時間後に変身

表情の変化



王冠は拾いモノ？

まったく新しい種類の、はぐれメタル達の王様。形を見ると王冠以外は変わってなくて、威厳がなさそう。でも実際は、強い、すばやい、そして賢いと3拍子そろったスーパースライムなのだ。しかしたった1つの欠点は戦闘になるとすぐ逃げ出してしまうところだ。

無邪気な天使

エンゼルスライム

背中の翼に秘めた力

頭上の光る輪や背中の翼などから天使とよばれるスライム。世界に降りそそぐ光を吸収したような体だ。

プロフィール

重さ ???

長所 どの地形でも速い

短所 特になし

難易度 ★★★

しっぽがはえてる

デビルスライム

闇の中に潜むモノ

みためはとってもかわいいのに、デビルという恐い名前がついている。悪魔だけに、光は苦手なのかも。

プロフィール

重さ ???

長所 平地・草原・沼・洞窟では速い

短所 ストレスがたまりやすい

難易度 ★★★

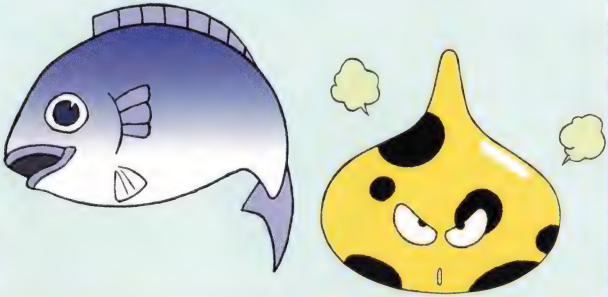
スライムのあるくんです日記

その3

月　日　3才　312g

ぶちスライム

ついに森のスライムになれた！　でも今は海の入り江にいたりして…。ドラキーなんて楽勝、と思って戦ったらアイツがはねを落としたんだよ。それでさっそくそれを使ったら、ここに来ちゃったんだ。これからどうしよう？



第3章

冒険中にときどき見ておこう

いよいよ出発！　そんなとき、おすすめルートとQ&A集で、冒険ももうばっちりだ。

性格別おすすめ冒険ルート

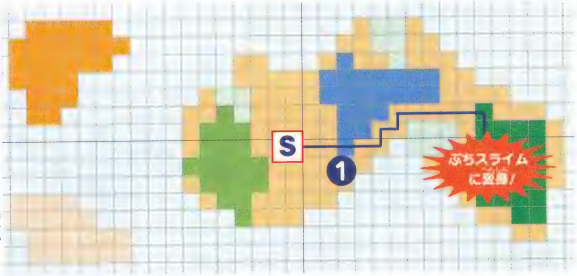
キミの性格に合わせたおすすめのスライムと、
そのスライムになるためのルートを紹介するよ。

タイプ1 「のんきもの」のキミにおすすめ!

のんきで普段からあんまり歩かない。そんなキミにおすすめのスライムだ。このページのスライムになれたら、次のページに挑戦しよう!

目指せ!

森にかくれる
ぶちスライム



※マップ中のSはスタート地点です。

ぶちスライム変身のおすすめルート

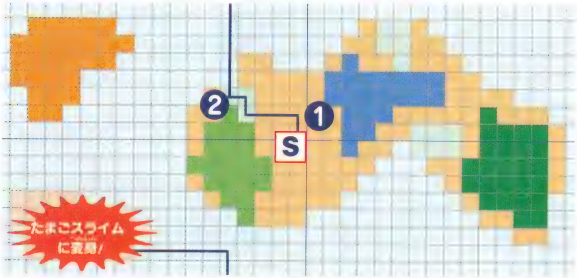
スタート地点から東を目指して歩こう。森に着いたら、メイブツを食べさせよう。

変身リスト

① ミニスライム

目指せ！

暑さに強いたまごスライム



たまごスライム変身のおすすめルート

海に出るために、スタート地点の左上の海でなじみ度を上げよう。マリンスライムになれたら砂漠だらけの島に行って、なじみ度を上げればたまごスライムだ。

変身リスト

① ミニスライム

② マリンスライム

たまごスライムぶちスライムになるために 1日5000歩あるこう！

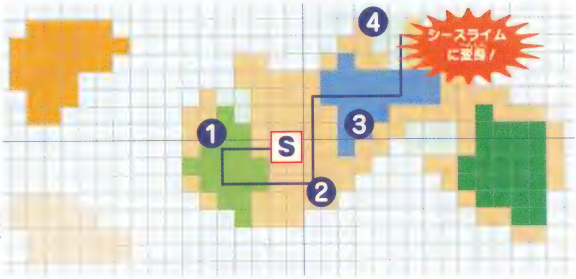
タイプ2 「せっかち」なキミにおすすめ!!

せっかちでグズグズするのが大っ嫌い。そんなキミにおすすめのスライムだ。このページのスライムになれたら、次のページに挑戦しよう!

目指せ!

海の王者
シースライム

※マップ中のSはスタート地点です。



シースライム変身のおすすめルート

ベビースライムのうちに草原に行って、なじみ度を増やそう。ホイミスライムになったら東へ。平地、沼と変身させたら、北の海を目指す。マリンスライムになって1時間待つと変身だ。

変身リスト

1 ホイミスライム

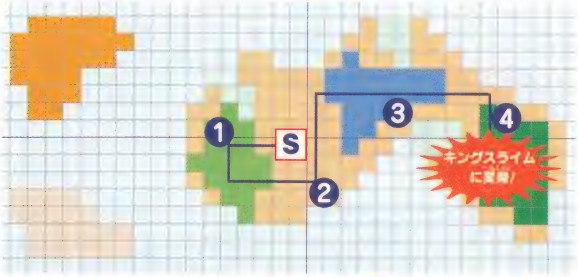
2 スライム

3 バブルスライム

4 マリンスライム

目指せ！

威厳に満ちたキングスライム



キングスライム変身のおすすめルート

最初に西の草原でホイミスライムにし、方向転換して平地と沼で変身させるところまではシースライムといっしょ。そのあと北に行かないで、そのまま東の森に行けばキングスライムだ。

変身リスト

1 ホイミスライム

2 スライム

3 バブルスライム

4 ぶちスライム

シースライム キングスライムになるために 1日10000歩あるこう！

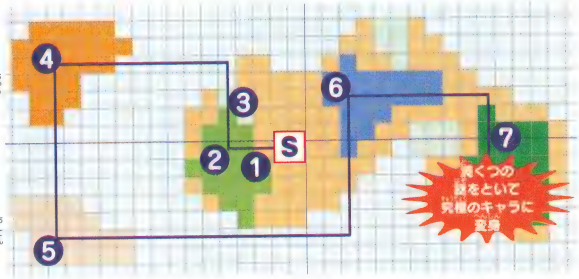
タイプ3 「しっかりもの」のキミにおすすめ

どんなことにもしっかり計画を立てる。そんなキミにおすすめのスライムだ。究極キャラを見つけても、まだすごい種族がいるらしい。

目指せ！

全地形を制覇すると あらわれる究極のキャラ！

※マップ中のSはスタート地点です。



変身リスト

究極キャラ変身のおすすめルート

①へいち

まずはスタート地点の周りの平地で、スライムに変身させよう。

変身に必要な歩数の目安 **10000歩**

②そうげん

①の平地の西にある草原で、今度はホイミスライムに変身する。

変身に必要な歩数の目安 **24000歩**

③うみ

海に入ってマリンスライムに変身。狭いからマップをよく確認しよう。

変身に必要な歩数の目安 **41000歩**

④やま

海を通って北西の山だらけの島へ。ここでメタルスライムに変身だ。

変身に必要な歩数の目安 **45000歩**

⑤さばく

また海を渡って今度は砂漠の島に行く。たまごスライムに変身。

変身に必要な歩数の目安 **67000歩**

⑥ぬま

最初の大きな島に戻り、中央よりちょっと東の沼地で変身しよう。

変身に必要な歩数の目安 **30000歩**

⑦もり

沼地の南東にある森に向かおう。ぷちスライムになれるはずだ。

変身に必要な歩数の目安 **23000歩**

?どうくつ

この世界のどこかにあるという洞窟にも行く。はぐれメタルになるぞ。

変身に必要な歩数の目安 **32000歩**

究極のキャラに変身するためには 272000歩を目指せ!

※歩数はあくまで目安だから、人によって違う場合があるよ。

きゅうあんどえ～

困った時はここをみてね！

『あるくんです』に関する質問や疑問点を一挙に答えちゃうぞ！
いままでわからなかったことも、読めば全部解決するはずだ。

Q 歩く度に「ピコピコ」という音がして、気になります。歩数も増えないので心配です。こわれちゃったのでしょうか？ どうしたらなおるのか教えてください。

A マップアイコンで方向転換だ

歩く度に「ピコピコ」となるのは、行き止まっている証拠。例えば、他のスライムに変身しないと歩けない地形にさしかかっちゃっているということだ。そんなときは、現在指定している進行方向には進めないので、マップアイコンで進行方向を変えよう。方向転換をすれば、「ピコピコ」は鳴らなくなるはずだ。行き止まり（普通のスライムで陸地の端まで来たときなど）では、いくら歩いても歩数がカウントされない。「ピコピコ」音が鳴ったらすぐに方向を変えて歩き出すように心がけておこう。

Q キメラのはねを使ったら、砂漠がある島にいきなり飛ばされてしまって、他の地形に行けなくなってしまいました。海を渡る方法があったら教えてください。

A 脱出する方法は2つあるぞ！

マリンスライムに一度もなったことがないと、砂漠の島や山のある島から海に出られなくなっちゃうんだ。でも大丈夫、ちゃんと脱出方法があるぞ。

まず、その地形になじんで他のスライムに変身させること。砂漠だったらたまごスライム、山の場合はメタルスライムになれば、海を歩くことができる。もうひとつの方法は、キメラのはねが出るのを待つこと。ただし、出現する確率はかなり低いうえに、またしてもどの地形に飛ばされるかわからない。かなり危険なカケになるので、地道に育てた方が無難。

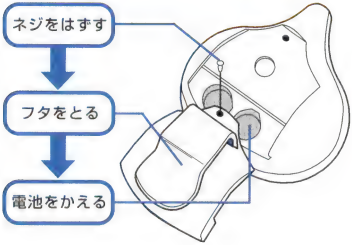
きゅうあんどえ～

Q 今育てているスライムを消さずに、電池交換できる方法はないの？

A あきらめるしかないみたい

残念ながら、一度電池をはずしてしまうと電源が切れてしまうから、せっかく育てたスライムのデータも消えちゃうんだ。電池の寿命はスライムの寿命だと思って、あきらめるしかないね。くじけずに、また初めからスライムを育てなおしてあげよう。最悪の事態になる前に、新品の電池で『あるくんです』を始めてね。

電池交換の仕方



1. 「あるくんです」を裏返し、上の方にあるネジをドライバーなどではずして、裏フタを開ける。
2. 電池をはずす。表を上にして軽くたたくとはずれやすい。古い電池はきちんと捨てるようにしよう。
3. 正しい向きを確認して新しい電池を入れ、フタを閉めネジで止める。リセットボタンを押して完了。

Q ベルトがない服を着ているときは、どこに付けたらいいのでしょう？

A できるだけ腰の付近がおすすめ

だね。ズボンやスカートのポケットや、ウエストの部分につけるのがベスト。ちなみに、人によっては、腰の右につけるのと左につけるのとでは、歩数カウントが変わってくることがある。たくさんカウントする側につけたほうが、早く育つぞ。

きちんとした場所につけないと、歩数がカウントされないことがあるから結構重要

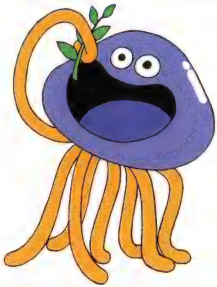
Q 早くいろんなスライムに変身したいんだけど、海に出られません。

A 入り江から出られるぞ

中央の大陸には、海に出るための「入り江」が何か所かあるんだ。そこでなじみ度を上げてマリンスライムに変身すれば、外海へ出てどこにでも行けるようになる。

きゅうあんどえ～

Q だんだん体重が減ってきてしまったのですが、どうしたらいいですか。



A 食事をさせれば大丈夫だ

歩くたびに少しずつ体重は減るぞ。でも、ちゃんと食事をさせてれば体重は増える。食事をあげないとどんどん体重が減ってしまうので、まめに食事をさせよう。

Q スライムの横に十字架が浮いていて、ボタンを押しても消えない！

A もうすぐ寿命がくるよ

スライムの横の十字架は、もうすぐ寿命が来るというしるし。ボタンを押しても何も起こらないけど、そのままほうっておくとそのうち最後の呼びかけをするんだ。どれかすきなボタンを押すことで、それに答えてあげられる。最後のお別れの瞬間だから、絶対に聞き逃さないように、常にスライムに気を配っててあげよう。

Q せっかく育てたスライムが死んじゃった。助ける方法があったら教えて。

A 死んだら最後助けられないの

寿命になって、しかも分裂もできなかったスライムは、空をただよい始める。この状態になってしまうと、すでに死んでしまっているので手遅れ。もう助けてあげることはできないのだ。どのボタンを押しても何も起こらないので、あきらめてリセットスイッチを押そう。もう一度、がんばってベビースライムから育てなおすんだ。

Q 突然、ヘンなオバケみたいなのに変身しちゃったんだけど、これ何？

A ゴーストに変身したんだ

詳しいことはよくわかってないけど、どんなスライムでも、ある条件でゴーストに変身することがあるみたいだ。オバケだけに、あまり友だちに自慢はできない!?

Q バトルで敵が逃げちゃうことがあるんだけど、勝ったことになってるの？　それとも負けなのかな。どっちにカウントされているのか知りたいのですが…。

A 倒した数に加算されるよ

バトルの途中で敵が逃げちゃったときは、スライムの勝ち。だから、勝ち数のほうにカウントされるぞ。ちなみに敵を倒したときと、敵が逃げたときのアイテムの出る確率も同じだ。逃げられたときと倒したときの違いは、戦う手間がはぶけるということだけなんだ。バトルの勝ち数が多いと、なにかいいことが起きるかもしれないぞ。いざというときの為にがんばって勝ち数を稼いでおこう。スライムの種類によっては、敵がすぐに逃げちゃったりするぞ。それだけ強いスライムに変身したって証拠だね。

Q スライムに名前はついていないの？ 例えば「スラリン」みたいな。

A 特に決まっていないみたい

別に特別な名前はつけられていないんだ。だから、キミが考えた好きな名前をつけてあげればいいぞ。スライムに自分の好きな名前をつけてあげれば、いっしょに冒険してるみたいな気分になれるしね。他にも、将来どんなスライムに育てるかとか、そのための地形のまわりかたなど、育て方の計画を立ててみるのも楽しいよ。

Q はぐれメタルに変身したら、バトルで逃げてばっかりで全然勝てません。

A 助けずにほうっておこう

はぐれメタルやはぐれキングに変身すると、バトルから逃げ出しやすくなる。普通はボタンを押して応援してあげるとバトルに勝ちやすくなるけど、はぐれメタルやはぐれキングは応援に頼って逃げちゃうんだ。たまには、応援をしないでほうっておいてみよう。応援するよりもしないほうが勝てるかもしれないぞ。

Q お腹が減っているはずなのにゴハンを食べてくれないんだけど。

A ストレスたまってない？

ゴハンを食べさせようとしても、イヤイヤをして食べてくれないことがあるぞ。そんなときはストレスがたまっていないか見てほしい。スライムは、ストレスがMAXまでたまっていると、食事をしたくならないんだ。でも、きちんと歩いていれば、3000歩に1つの割合でストレスは減るはず。毎日きちんと歩いてあげよう。

Q いくらブロックを割ってもストレスが解消しません。なぜですか？

A ブロックを3枚割ろう

ブロックを3枚割らないと、ストレスは解消しないぞ。3枚割るには、スロットで「8」か「9」を出すこと。それ以下の数は出しても無駄なんだ。

Q ブロック割りゲームで、なかなか「8」以上の数字を出すことができません。スロットで「8」か「9」を確実にだす方法はありますか？あったら教えてください。

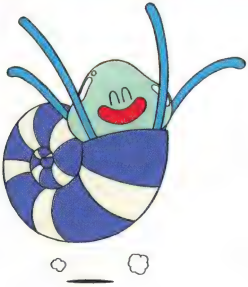
A タイミングをつかめば簡単！

タイミングをつかめるようになるまで、何度もチャレンジすることが大切だけど、ちょっとだけコツを教えちゃおう。実は、ブロック割りゲームのスロットの回り方は2つのパターンしかないのだ。ブロック割りゲームをスタートさせて最初の数字が「2」なら、回転する音が4つめのときにボタンを押せば、「8」が出る。最初の数字が「3」のときは、回転する音の5つめでボタンを押すと「8」を出すことができるぞ。この2つのパターンをきちんと覚えておけば、確実に「8」が出せるようになるはずだ。

Q なじみ度を満タンにするだけでは，変身できないスライムがいるって聞いたんですけれど…。

A どうやら本当らしい

種類によってはなじみ度がMAXになっただけでは変身しないスライムもいるんだ。キングスライムやシースライムなど、何度か変身をくり返さないとなれないスライムがいることは紹介済みだよね。その他に、分裂をしたことがないと変身しない種類もいるんだ。



Q 全ての地形を極めると変身できるようになる種族があるって本当？

A 伝説の種族に変身するぞ！

スライムの間には「すべての地形を極めた者は特別な変身ができる」っていう伝説があるんだ。その姿を見る方法はただひとつ、すべての地形を制覇してなじみ度をMAXまで上げること。限られた寿命の中で、急いで歩数を稼ぎまくらないと、かなり難しいぞ。がんばって冒険をして、特別な変身をめざそう！

Q 究極の変身があるとウワサで聞いたのですが、本当にあるのですか？

A あるけど方法はわからないんだ

はっきりとはわかってないんだけれど、どうやら誰も見たこともないような究極の変身があるらしいぞ。でも、変身の条件や方法はすべて謎。キミ自身で確かめよう。

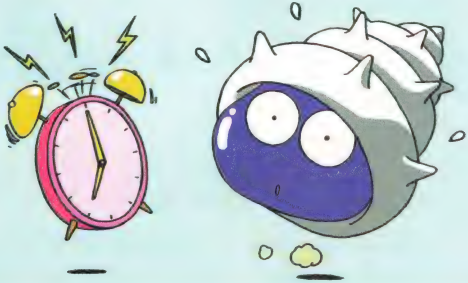
スライムのあるくんです日記

その4

月　日　6才　250g

マリンスライム

うーん。海もなかなかいいもんだねえ。すっかりなじんでマリンスライムになっちゃったよ。そのあとずっと歩いていたら、なんだか怪しいほら穴を発見したぞ。これが噂の洞窟なのかな？明日になったら探険してみよう。



第4章

とことんまで冒険を楽しもう

ただ目的もなしに冒険するのはつまらない。この章を読んで冒険の達人になろう。

『あるくんです』を使って友だちと対戦だ！

スライムとみんなで遊ぼう！

1 キングをめざせ

変身するなら、カンロクじゅうぶんのキングスライムがいちばん！　誰が最初になれるか、競争してみよう。

参加人数……2人以上

用意するもの……人数分の『あるくんです』

遊びかた

1. 全員そろって『あるくんです』をリセット
2. ベビースライムから冒険を開始する
3. いろんな地形を歩いて、変身を重ねる
4. 42ページの条件を満たして、キングスライムに変身！
5. いちばん早くキングスライムになった人の勝ち

勝利のコツ

スタート地点の大陸内部だけで、キングスライムに変身する条件を満たすことができる。海に出てしまうと、陸地に戻るのに時間がかかるぞ。おすすめの進行ルートは草原→沼→森。平地のなじみ度は、他の地形の間を移動するときにためていけばオーケーなのだ。

2 たくさん歩くぞ

時計の機能と「ほすう」を使って、一定時間にどれだけ歩数をかせげるか競争しよう。1人のときは、何度も挑戦して記録を伸ばそう。

参加人数……1人以上

用意するもの……人数分の『あるくんです』

遊びかた

1. 全員そろって、『ほすう』のカウンターをリセットする
2. 『あるくんです』をつけ、帰ってくる時刻を決めてスタート。
3. 決めた時刻までにスタート地点に戻ってこられるように歩く。
4. 決めた時刻になったら、スタート地点に集合する。
5. 全員いっせいに『あるくんです』をはずし「ほすう」を調べる。
6. 「ほすう」のいちばん多い人が勝ち。

勝利のコツ

競争する時間は5分～10分くらいがいいだろう。時間内に遠くまで往復しても、その場で足踏みしててもいいけど、大事なのは地面を踏みしめてしっかり歩くこと。走るのもOKだけど『あるくんです』を落とさないようにしておこうね。

3 何歩で行けるかな？

こんどは、距離と歩数の関係をつかもう。このゲームで連戦連勝できるという人は、『あるくんです』の歩数計機能をカンペキに使いこなす『達人』ということになるのだ。

参加人数……2人以上

用意するもの……人数分の『あるくんです』
筆記用具（メモ帳など）

遊びかた

1. スタート地点とゴールを決める（「校庭を1周」とか「歩道橋から公園の入口まで」など）
2. スタートからゴールまで歩くと何歩になるか予想する
3. 予想した歩数をメモする
4. 『あるくんです』をつけて、スタートからゴールまで歩く
5. 『ほすう』で実際の歩数を調べる
6. 予想が実際の歩数といちばん近かった人の勝ち

勝利のコツ

自分の歩幅を調べておくと、距離と歩数の関係がわかる。（歩幅が30センチなら、30メートル歩くと100歩になる）あとはスタートからゴールまでの距離がわかれば、かなり正確に予想できるぞ。でも、あんまりむずかしく考えないで適当に予想したほうが、意外な結果が出るかも。歩数が足りないからといって、その場で足踏みしちゃダメだぞ！

4 変身しないで!!

歩けばスライムが変身するけど、変身させないようにしたらどうなるか試してみよう。

参加人数……1人以上

用意するもの……人数分の『あるくんです』

遊びかた

1. ベビースライムを誕生させる
2. ミニスライムに変身するまで待つ
3. ミニスライムの状態で、いろいろな地形を歩く
4. 他の種類に変身したら、その時点の『そうほすう』を調べる
5. 『そうほすう』がいちばん多い人の勝ち

とにかく『なじみ度』を上げないようにすること。『メイブツ』や『なじみ草』は絶対に使っちゃダメだ。歩くと『なじみ度』が上がるから、満タンに近づいたら急いで他の地形に移動するように。

5 変身マスターは誰だ？

変身のスピードを競う対決だ。上級者がそろうと、本体の変身リストだけでは対応できないかも。75ページの冒険の書を活用して、変身の記録をきちんと取ろう。

参加人数……2人以上

用意するもの……人数分の『あるくんです』
記録用紙

遊びかた

1. 競争する日数を決める（1週間ぐらい）
2. 『あるくんです』をリセットする
3. 歩いてスライムを変身させる
4. 74・75ページの冒険の書を使って、どんなスライムになったか記録しておく
5. 変身リストアイコンと冒険の書を調べて、変身した回数を出す
6. 変身した回数がいちばん多かった人の勝ち

勝利のコツ

決められた時間の中で、どれだけ効率よく変身させられるかが勝負。まずはキングスライムをめざすか？　それとも海へ出てマリンスライムやメタル、たまごスライムになるか？　キミだけの必勝ルートを作り出そう！

知って得する

はやく変身したいキミに

電池節約テクニック

電池がなくなると、せっかく育てているスライムもそこでおしまい。『あるくんです』の達人としては、これを見逃すのはハズカシイ。そこで、電池を節約するハイテクニックを覚えておこう。このワザを使えばぐんぐん変身できるというオマケつきだ！

テクニック1 まずはA・C同時押し

音を出していると、電池の減りが早くなる。そこでA・Cボタンを同時に押して音を消そう。ただしスライムの状態にはいつも注意してあげなきゃいけないぞ。

テクニック2 ぶつからないように歩け

テクニック1と同じように、行き止まりにぶつかったときの音を出さないように歩くんだ。スライムを鳴かさなければ電池も節約して歩数も増え、2倍お得。

テクニック3 歩いてストレス解消

歩かないでいるとストレスがたまる。でもブロック割りでは音が出ちゃう。とにかく歩きまくってストレスを減らそう。ストレスは3000歩ごとに1減るんだ。

キミだけの冒険の書を作ろう！

キミのスライムの成長ぶりを、歩数とマップ上の移動、そして変身のリストで記録しよう。
75ページをコピーして使うと便利だぞ！

書きこみかた

第 ① 日　目標／ ②　歩
歩数／ ③　歩

④

ベビースライム	ミニスライム	スライム	ホイミスライム	バブルスライム
マリンスライム	ぷちスライム	メタルスライム	たまごスライム	はぐれメタル
キングスライム	シースライム	メタルキング	はぐれキング	エンゼルスライム
デビルスライム	ゴースト	？	？	

⑤

メモ

⑥

①日数

スライムと冒険を始めてからの日数を書こう。

②目標

今日1日でどのくらい歩くか、予定を書こう。

③歩数

スライムが寝たら、『ほすう』を調べて書こう。

④マップ

マップのどこからどこまで歩いたか、線を引いて書きこもう。

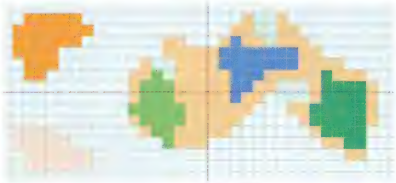
⑤変身リスト

スライムが変身したら、このリストを見て該当する種類に丸をつけよう。種類がわからないときは、32ページから45ページの紹介を調べるといいぞ。紹介に出てこない種類に変身した場合は、『？』マークに丸をつけよう。

⑥メモ

冒険している間に気がついたことがあったら、ここに書きこもう。日記にしてもいいぞ。

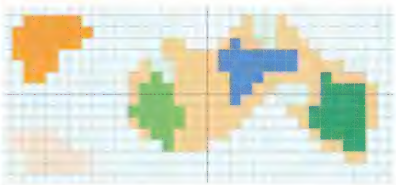
第日　目標／歩　歩数／歩



ベビースライム	ミニスライム	スライム	ホイミスライム	バブルスライム
マリンスライム	ぶちスライム	メタルスライム	たまごスライム	はぐれメタル
キングスライム	シースライム	メタルキング	はぐれキング	エンゼルスライム
デビルスライム	ゴースト	?	?	

メモ

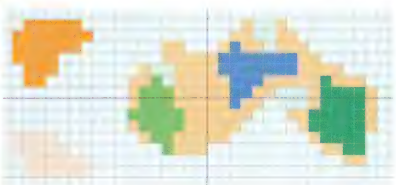
第日　目標／歩　歩数／歩



ベビースライム	ミニスライム	スライム	ホイミスライム	バブルスライム
マリンスライム	ぶちスライム	メタルスライム	たまごスライム	はぐれメタル
キングスライム	シースライム	メタルキング	はぐれキング	エンゼルスライム
デビルスライム	ゴースト	?	?	

メモ

第日　目標／歩　歩数／歩



ベビースライム	ミニスライム	スライム	ホイミスライム	バブルスライム
マリンスライム	ぶちスライム	メタルスライム	たまごスライム	はぐれメタル
キングスライム	シースライム	メタルキング	はぐれキング	エンゼルスライム
デビルスライム	ゴースト	?	?	

メモ

あるくんです マル秘データ集

『あるくんです』で遊ぶ上でのヒミツのデータを集めてみたぞ。よく読んで友達に差をつけよう！

	バトルでの強さ	おなかの減りにくさ
ベビースライム		
ミニスライム	※1	
スライム		
ホイミスライム		
バブルスライム	※2	
マリンスライム		
ぶちスライム	※2	
メタルスライム	※3	
たまごスライム		
はぐれメタル	※3	
キングスライム	※4	
シースライム	※1	
メタルキング	※3	
はぐれキング	※3	
エンゼルスライム	※4	
デビルスライム		
ゴースト		
？	？？？？？	？？？？？
？	？？？？？	？？？？？

スライム秘データ

スライムの種族による違いを表にしてある。の多いほうが優れているぞ。

ストレスのたまりにくさ
？？？？？
？？？？？

※1…敵と会いやすい
※2…敵が逃げやすい
※3…自分が逃げやすい
※4…敵と会いにくい

アイテム秘データ

バトルに勝ったり、敵が逃げたりした後に入手できるアイテムの確率だ。

キメラのはね	8%
リラックスリ	17%
なじみ草	10%
銀の笛	12%
不思議の実	3%
（アイテムなし）	50%

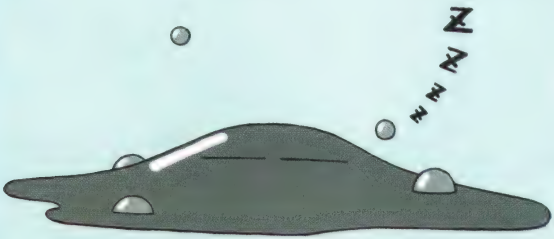
スライムのあるくんです日記

その5

月　日　9才　688g

はぐれメタル

ワシもすっかり年をとったのお。たまたま見つけた洞窟を探険して、今のはぐれメタルになったんじゃったな…。うーむ。歩いてばかりじゃったけど、なかなか楽しいスラ生じゃったよ。おお。十字架が迎えに来たようじゃな…。



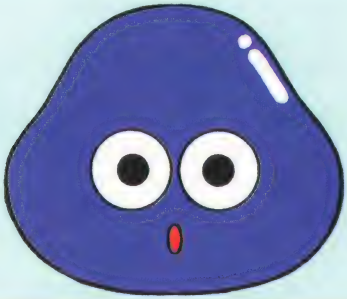
スライムのあるくんです日記

その6

月　日　0才　5g

ベビースライム（2代目）

ビックリしたなあ。意識がなくなった、と思ったらベビースライムに戻っちゃうんだもん。でも最初に生まれたときとは違うよ。前に死んだ（？）場所から始まったし。これが分裂ってやつかな？ よーし。もう一度冒険するぞ！



エニックスミニ百科⑮

ドラゴンクエストあるくんです
公式ガイドブック

●監修：堀井雄二
●制作：株式会社エニックス
●構成・編集：株式会社キャラメル・ママ
●デザイン・ＤＴＰ：有限会社エストール
●カバー・本文イラスト：東映動画株式会社
●協力：株式会社ウィズ

©ENIX 1998
「ドラゴンクエストあるくんです」は(株)エニックスの商標です。

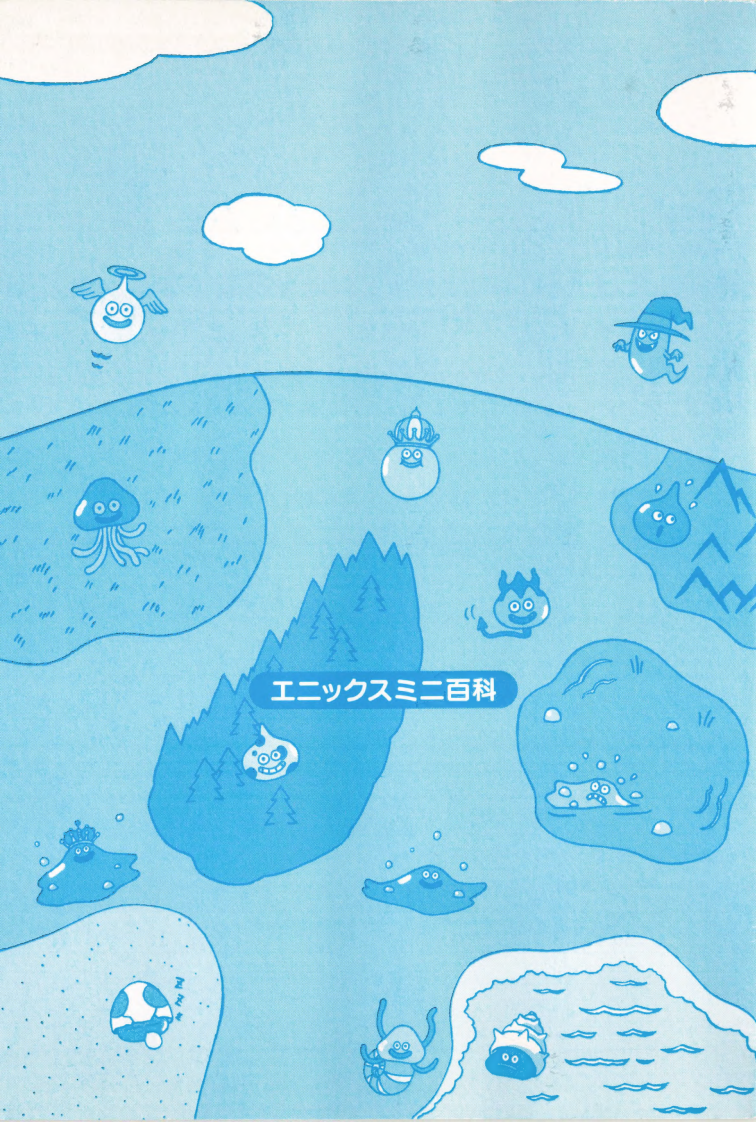
『ドラゴンクエストあるくんです』に関する質問には、いっさいお答えできません。特に電話でのご質問は、ご遠慮下さい。

1998年4月13日　初版発行

発行人　福嶋康博
編集人　千田幸信
発行所　株式会社エニックス
東京都渋谷区代々木4-31-8　〒151-8544
書籍編集　Tel.03-5352-6431
出版営業　Tel.03-5352-6441
印刷所　大日本印刷株式会社

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
無断転載・上演・上映・放送を禁じます。
定価はカバーに表示してあります。

©ENIX 1998　Printed in Japan
ISBN4-87025-303-8 C0176


エニックスミニ百科

全14体のデジモン・データ
育て方もバッチリフォロー!!

デジタルモンスター 最強データブック

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／96ページ
◆定価 本体476円 ＋税

デジモン2の秘密
大公開!!

デジタルモンスターVer.2 最強データブック

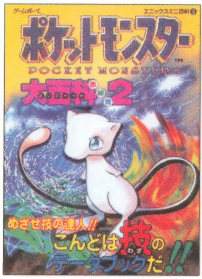
◆サイズ／文庫判
◆ページ数／96ページ
◆定価 本体476円 ＋税

エニックスミニ百科シリーズ

151体のポケモンキャラクター
＆データブック

ポケットモンスター大百科 赤 緑 青

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／224ページ
◆定価 本体854円 ＋税



こんどは技だ!!
165技の完全データブック

ポケットモンスター大百科 赤 緑 青 2

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／192ページ
◆定価 本体838円 ＋税

ISBN4-87025-303-8

C0176 ¥429E

株式会社 エニックス

定価：本体429円＋税

エニックスミニ百科

エニックスミニ百科 15

ドラゴンクエストあるくんです 公式ガイドブック

ENIX